

VU Research Portal

Three strikes, you're out

Schuilenburg, M.B.; De Jong, A.

published in

54.780 Woorden over nieuwe Media Cultuur in Nederland
2007

document version

Publisher's PDF, also known as Version of record

[Link to publication in VU Research Portal](#)

citation for published version (APA)

Schuilenburg, M. B., & De Jong, A. (2007). Three strikes, you're out. In *54.780 Woorden over nieuwe Media Cultuur in Nederland* (pp. 11-14). Instituut voor Netwerkcultuur en het Sandberg Instituut.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

E-mail address:

vuresearchportal.ub@vu.nl

Three strikes, you're out!

De virtuele wereld van de videogames speelt door in de werkelijkheid van alle dag. Daardoor verandert de rechts-praktijk en de kijk op fundamentele mensenrechten, zoals privacy.

Auteurs: Alex de Jong en Marc Schuilenburg

De krijgsmacht van de Verenigde Staten heeft in eigen gelederen een videogame over oorlog ontwikkeld. Kosten? 6,3 miljoen dollar. Het doel? Soldaten rekruteren en mensen overal ter wereld een virtuele rol geven in ‘de beste landmacht ter wereld’. Het spel America’s Army werd op Independence Day in 2002 uitgebracht, acht maanden voordat de Verenigde Staten Irak zouden aanvallen. Spelers van over de hele wereld kunnen de gewapende strijd van het Amerikaanse leger naspelen. Gratis! In de eerste twee weken na de lancering logden meer dan één miljoen mensen in en inmiddels zijn er meer dan acht miljoen spelers geregistreerd. Elke dag vechten er zo’n honderd-duizend personen in dienst van het virtuele Amerikaanse leger. Een deel van hen zal ooit bij het leger gaan en met echte munitie leren schieten. Het is niet voor niets dat het leger van de Verenigde Staten zich inlaat met de multiplayer- en joysticktechnologieën van games en spelcomputers. De strijd van zwaar bewapende militairen tegen vreemde troepen, drugscriminelen of gewapende terroristen is een favoriet onderwerp van veel gamers. Maar het kwam nog niet eerder voor dat de krijgsmacht van een nationale staat de ontwikkeling en de distributie van een spel voor eigen rekening neemt om soldaten te rekruteren en burgers inzicht én een virtuele rol te geven in ‘de beste landmacht ter wereld’. Nu ontelbare kinderen en tieners dagelijks oorlog voeren op het internet, wordt het tijd om eens stil te staan bij het effect van deze spellen. Hoe beïnvloedt het spel de werkelijkheid? Het gaat in dit artikel daarbij niet over het verband tussen geweld in games en geweld op straat; wetenschappers zijn daar nog steeds niet over uit. We onderzoeken in dit artikel het onderscheid tussen virtuele en echte werkelijkheid. Hoe loopt de werkelijkheid door in het spel, en vooral: hoe werkt het spel door in de realiteit?

Militair entertainment

Oorlog en spelletjes; ze lijken elkaars antoniem, maar de twee hebben al eeuwenlang een hechte relatie. Er is zelfs een naam voor hun liaison: het militair-entertainmentcomplex of militainment. De laatste dertig jaar is dit militair-entertainmentcomplex flink gegroeid. Van iedere oorlog bestaat er wel een videogame, of het nu de strijd tegen drugs betreft of het gevecht tegen terrorisme. Soms worden er zelfs beelden van echte oorlogen gebruikt in de videogames. Tomahawk Missile (1980), Missile Command (1980), Armor Attack (1982), Top Gunner (1986) en Top Gun (1987) zijn vroege voorbeelden van games, waarin de oorlog in de klassieke betekenis van gewapende strijd tussen twee of meer grootmachten, wordt gesimuleerd. De lijst van vergelijkbare spellen is nog veel langer. Conflict: Desert Storm (2002) speelt zich af tijdens de eerste Golfoorlog. De speler krijgt de leiding over een commandoteam van vier soldaten, dat de missies van de gelijknamige operatie uit 1991 moet uitvoeren. Spelers kunnen het nieuws van vorige week naspelen in het spel ‘Kuma:War’. Spelers uit de hele wereld krijgen de kans om mee te doen aan de Amerikaanse klopjacht op de leden van

Al Qaida in de Shah-i-Kot Vallei in Oost-Afghanistan. En ze kunnen de spanning voelen van een Amerikaanse soldaat die op het punt staat de schuilplaats van Saddam te betreden. Terwijl Kuma:War alleen bestaande oorlogshandelingen gebruikt als onderwerp voor games, gaan andere spellen de strijd aan met de georganiseerde misdaad. In Narc (2005) staat bijvoorbeeld de strijd van de Amerikaanse overheid tegen de drugshandel centraal. In Max Payne (2003) vecht de speler tegen de georganiseerde misdaad door zich als undercoveragent aan te sluiten bij de maffia. En nu Counterstrike (2004) de oorlog tegen het terrorisme tot onderwerp heeft genomen, kunnen we zonder meer stellen dat iedere oorlog in een videogame is veranderd.

Battlezone: for training only

Oorlogsgames zijn niet alleen spelletjes waarin iemand kan vechten tegen wereldwijd opererende drugscriminelen, dictatoriale machtshebbers of terroristen. Videogames zijn ook uitermate geschikt als trainingsmateriaal voor militairen. Om soldaten op de ‘echte’ werkelijkheid voor te bereiden, is de technologie van de videogame verregaand opgenomen in de praktijk van het leger. In simulaties van operationele acties krijgen soldaten het gevoel dat ze zich in de ‘echte’ werkelijkheid bevinden. Maakt het spelen van videogames iemand tot een betere soldaat? Volgens Chris Chambers, assistent-projectleider van America’s Army, wel: “Gamers zien veel scherper dan mensen die niet gamen. Gamers zijn goed in het focussen in een chaotische omgeving. Dit is een belangrijke vaardigheid voor het Amerikaanse leger.” Het simuleren van oorlog als oefening, is trouwens niet nieuw. Bijna tweehonderd jaar geleden maakte Baron von Reisswitz Kriegsspiel (1811). In deze maquette is het slagveld zeer precies nagebootst. De schaal van het landschap met heuvels, rivieren en bossen is zo nauwkeurig, dat de generaals aan de hand van de afstand en de snelheid van hun divisies het tijdstip konden berekenen waarop de manschappen vijandelijke vuurlinies zouden bereiken. Het duurde nog tot de jaren tachtig van de vorige eeuw voordat games een werkelijk prominente rol kregen bij het trainen van militair personeel. Battlezone (Atari, 1980) is het eerste commerciële spel dat door het Amerikaanse leger werd gebruikt om zijn soldaten te trainen. De leiding van het Amerikaanse leger was zo onder de indruk van de mogelijkheden dat ze producent Atari verzocht om een tweede versie te maken. Deze gevechtssimulator had tot doel om de oog-handcoördinatie van de tankbestuurders te vergroten. Sinds het succes van Army Battlezone worden steeds meer games omgebouwd tot simulatie- en trainingsapparatuur voor het Amerikaanse leger. Zo is in de jaren negentig het spel Doom (1993) gemodificeerd tot de trainingsmodule Marine Doom. In Marine Doom leren elitesoldaten te handelen in teams van vier man. Volgens een woordvoerder van het leger is het spel uitermate geschikt voor de training van een nieuwe generatie soldaten: “Jongeren die bij de marine komen, zijn opgegroeid met televisie, videogames en computers. Daarom dachten we: Hoe kunnen we ze opleiden, hoe kunnen we ze enthousiast maken en hoe kunnen we ervoor zorgen dat ze willen leren? Dit is perfect.”

Full Spectrum Warrior (2004) volgde de omgekeerde weg. Het is ontwikkeld door het Amerikaanse leger om zich te trainen in de nieuwe omstandigheden

van oorlog voeren. Full Spectrum Warrior is daarmee een van de meest realistische weergaven van de omstandigheden waar het Amerikaanse leger vandaag de dag mee te maken heeft. Het spel breekt met de klassieke oorlogsvoering waarin een stad, omringd door stenen muren met uitkijktorens, een voor vijandelijke legers moeilijk te nemen vesting is. In Full Spectrum Warrior concentreren de gevechten zich juist in de stad, op bouwblokken en daken van gebouwen. Vijanden zijn niet meer staatsgevaarlijk, ze zijn stadsgevaarlijk. In het spel vervagen de grenzen tussen politie en leger. De politie krijgt steeds meer militaire trekken en het leger wordt in toenemende mate ingezet om de veiligheid van de burgers te beschermen binnen de eigen geografische grenzen of die van een ander land. Blokkades, valstrikbommen, verkeersopstoppen, hinderlagen en sluipschutters zijn in Full Spectrum Warrior dagelijkse realiteit. Spelers worden getraind in gevechten van ‘blok tot blok’ en om een teamplayer te zijn. Full Spectrum Warrior is interactief, de teamleden kunnen met elkaar communiceren. Met de toevoeging van dit interactieve element is de oorlogsvoering in games in een fase gekomen waarin alles draait om de onderlinge verstandhouding van de leden en de coördinatie van het team. De informatie is niet langer ondergeschikt aan de operatie, zoals in Kriegsspiel waarin de leidinggevend van het leger afwachtten tot er voldoende gegevens beschikbaar waren om succesvol te opereren. Er is sprake van een aaneenschakeling van handelingen, die direct van invloed zijn op de relaties in het team. In dit circuit van verhoudingen beïnvloeden operatie en informatie elkaar continu. Tijdens de operatie komt informatie vrij, die meteen richting en sturing geeft aan de soldaten van de militaire eenheid.

Spelen met dodelijke precisie

Wat is het effect van deze levensechte spelen op mensen van vlees en bloed? De nieuwe generatie dienstplichtigen is opgegroeid met videogames; een oorlogsspelletje is voor hen iets van alledag en bovendien hebben ze hun militaire vaardigheden in virtual reality geoefend. De beelden uit de videogames geven de suggestie van objectiviteit. De setting van games komt volkomen vertrouwd en natuurgetrouw over. Hoezeer de virtuele werkelijkheid van het videospel doordringt in de dagelijkse werkelijkheid blijkt uit interviews met militairen. Ze maken nauwelijks onderscheid tussen wat ze ervaren tijdens een oorlog en in een game. Het doden van de vijand roept bijvoorbeeld steeds minder vragen op; het wordt als vanzelfsprekend ervaren. In de woorden van de 25-jarige Nathaniel Fick: “In de Tweede Wereldoorlog, toen de mariniers op de stranden aankwamen, liet een verbazingwekkend hoog percentage de wapens ongebruikt. De jongens in Irak zou zo iets niet overkomen. Deze jongens hebben geen enkel probleem met doden.” En de 19-jarige Amerikaanse korporaal Harold Tromble kon maar aan één ding denken toen zijn eenheid in een Irakeze hinderlaag belandde: “Grand Theft Auto: Vice City. Het voelde alsof ik het spel echt meemaakte toen ik de vlammen uit de ramen zag komen, de opgeblazen auto in de straat, mensen die op handen en voeten kropen en op ons schoten. Het was fucking cool.” Ook bij VS-burgers die de eerste Golfoorlog via de televisie volgden, ontstond er verwarring over wat echt was en wat niet. Niet gek, als je spellen

als Close Combat: First to Fight (2005) ziet. Daarin konden de spelers naam én uiterlijk aannemen van soldaten die op dat moment nog echt in Irak vochten. Ook de achtergrond van de games komt en natuurgetrouw over. Generaal Schwarzkopf probeerde tijdens een persconferentie over de oorlog een einde te maken aan de onduidelijkheid. “Dit is geen videospelletje”. Volgens Schwarzkopf ging het hier om ‘een echte oorlog’. Onder druk van de regering lieten daarna ook andere Amerikaanse leidinggevenden de kijkers weten dat de beelden die op de televisie werden getoond, niet afkomstig waren uit een populair videospel. Om de verwarring over spel en werkelijkheid compleet te maken viel het Amerikaanse leger tijdens een grote bijeenkomst van gamers in 2003 de conferentie binnen.

De militairen speelden een scène na uit het spel America’s Army, waarin een elitesoldaat gered moet worden die achter vijandelijke linies is beland.

Militaire empathie

In het standaardwerk Vom Kriege uit 1831 stelt de Pruisische generaal en theoreticus Carl von Clausewitz dat ‘de oorlog de voortzetting van politiek is met andere middelen’. Tegenwoordig zou je je kunnen afvragen of games de voortzetting zijn van de oorlog met andere middelen. De virtuele wereld van oorlogsgames is duidelijk geen triviaal vermaak; het is meer dan een hedendaagse vorm van ‘oorlogje spelen’. Videogames hebben een vorm van realiteit die niet af te doen is als louter illusie. Deze spellen slagen er steeds beter in om je te laten vergeten dat zich tussen speler en dagelijkse realiteit een computer bevindt. Oorlogsspellen geven spelers de indruk dat wat ze meemaken echt is en echte oorlogssituaties geven militairen het idee dat ze in een videogame zijn beland.

Welke gevolgen heeft de versmelting van de virtuele omgeving van games met de werkelijkheid? Hoewel, werkelijkheid? De kritiek van het Amerikaanse leger op de laatste commerciële oorlogsspellen is dat de games geen rekening houden met de nieuwe omstandigheden waarin soldaten moeten opereren. Hoe onwaarschijnlijk dit ook mag klinken, het bezwaar van het Amerikaanse leger is dat er in videogames te véél oorlog wordt gevoerd. Een speler komt meer vijanden tegen dan in een normale oorlogssituatie. Bovendien schiet een speler te vaak en moet hij gebruikmaken van te veel verschillende wapens. Volgens het Amerikaanse leger moeten videogames de nadruk meer leggen op de context. Oorlogsspellen moeten meer rekening houden met de waarden en normen, de tradities en opvattingen van de mensen die in de gebieden wonen waar soldaten actief zijn. Kortom, een nieuwe generatie militairen en spelers moet vooral empathie tonen, kunnen communiceren met de bevolking en op de hoogte zijn van de opvattingen van de lokale bewoners.

Eén ding is dus duidelijk. Om als volwaardig militair subject te kunnen functioneren in een bestaande omgeving is een verdere disciplineren noodzakelijk. Full Spectrum Warrior en America’s Army zijn de eerste games die tegemoet komen aan de klacht van het Amerikaanse leger dat het wapen niet zonder wet kan. In deze games worden correctionele technieken gebruikt en moeten de spelers zich houden aan nader omschreven regels en normen. Deze worden geïnternaliseerd doordat spelers verplicht zijn verschillende trainingen te volgen.

We doden volgens strikte regels

Een belangrijk punt van kritiek van het Amerikaanse leger op de meeste commerciële spelletjes is het gebrek aan regels. Ook een virtuele wereld hoeft geen autonome vrijstaat te zijn. Luitenant kolonel Casey Wardynski legt uit waarom er in het spel America’s Army nauwkeurig omschreven regels van kracht zijn: “Het leger brengt mensen om het leven, maar men moet begrijpen dat we dat doen volgens strikte regels. Dit is niet het leger van Atilla de Hun. Er is geen ‘death match’ manier van spelen in America’s Army waarbij men alles kan doen wat men wil. Speelt men ons spel, dan verwachten we dat de spelers zich gedragen als soldaten, waarbij men taken uitvoert zoals soldaten het doen. Personen die dat bij herhaling niet kunnen, worden uitgesloten.”

Om te zorgen dat iedereen met dezelfde regels vecht in America’s Army, moeten alle kandidaatspelers eerst een uitgebreide training doorlopen voordat ze toegang krijgen tot het spel. Ze leren hoe ze met wapens moeten omgaan, hoe ze met elkaar kunnen communiceren en welke regels er gelden. Ze worden als het ware gedrild, gedisciplineerd om een volwaardige elitesoldaat te zijn.

De Franse filosoof Michel Foucault laat in zijn werk Discipline, toezicht en straf (1975) zien dat deze disciplineren niet zo onschuldig is als ze lijkt. In de disciplinaire maatschappij – die in de loop van de 18e eeuw is ontstaan – gaat men ervan uit dat het individu te veranderen is. Die mentaliteitsverandering zie je terug in de beeldvorming van de soldaat. In de zeventiende eeuw is de soldaat nog iemand die herkenbaar is aan zijn moed of vechtlust. Maar dat verandert vanaf de achttiende eeuw. Van een betekenisvol lichaam, dat daadkracht en eer uitstraalt, wordt het lichaam van de soldaat langzaam gereduceerd tot een radertje in de machinerie. De soldaat wordt gevormd door oefeningen, waarin hij leert zijn hoofd rechtop te houden, zijn rug te strekken en op een uniforme manier te bewegen. Door in de pas te lopen krijgt de soldaat een samenhangende identiteit aangemeten. Deze vorm van disciplineren komt trouwens niet alleen voor in legerkampen. De disciplinerings technieken worden ook toegepast in andere maatschappelijke instituten, zoals de gevangenis, het ziekenhuis, de school en het werk. Deze instellingen gebruiken inzichten uit de menswetenschappen om mensen optimaal in hun maatschappelijke omgeving te laten passen.

Virtuele gevangenis

Ook in het spel America’s Army worden de spelers gedrild tot het ideaalbeeld van een elitesoldaat. Om als nieuwe speler America’s Army op het internet te kunnen spelen, moet men zich eerst registreren. Nadat de registratie is voltooid, ondergaat de speler een uitgebreide training. Daarin worden hem de vaardigheden bijgebracht die nodig zijn om optimaal te kunnen functioneren in het nationale leger. Het trainingsprogramma is opgebouwd uit vier onderdelen: Rifle Range, Obstacle Course, US Weapons en Tactical Training. In deze onderdelen leert de gamer de betekenis van de verschillende signalen, die andere spelers in het team doorgeven. Ieder onderdeel van de training – de schietstand, het hindernissenparcours, de wapentechniek en het wapenonderhoud – moet succesvol worden afgelegd om over te gaan op een volgende oefening. Alleen

wie goed scoort op de training, mag de opleiding vervolgen.

Maar er is meer aan de hand. Iedere speler van America’s Army wordt geacht een uniform systeem van regels en voorschriften te kennen; de ‘rules of engagement’. Wat ogenschijnlijk puur entertainment is, is in werkelijkheid een systeem van nauwkeurig omschreven regels en straffen. De rules of engagement zijn gebaseerd op een puntensysteem. Het aantal punten dat een speler bezit, vormt het belangrijkste wapenfeit waarmee hij zich kan onderscheiden van andere spelers. Zo krijgt iedere speler bij aanvang van America’s Army tien punten. Na elke training of actiesessie worden zijn prestaties geregistreerd en opgeslagen in een persoonlijk rapport. Op het moment dat een speler ergens in uitblinkt, krijgt hij een hogere status in het team. Hoe hoger zijn status, hoe meer zeggenschap in het team en hoe belangrijker zijn rol in de operatie wordt. Behalve als verzameling voorschriften wordt dit regime ook gebruikt om handelingen te verbieden. Het is geen toeval dat de lijst van verboden handelingen – die leiden tot het aftrekken van punten – rechtstreeks geënt is op die in het Amerikaanse leger. De overtredingen van spelers worden zorgvuldig geregistreerd op hun persoonlijke kaart. De virtuele controle in America’s Army is onbegrensd. Elke handeling van iedere speler wordt vastgelegd en opgeslagen.

Als een speler de rules of engagement meerdere keren heeft overtreden, moet hij naar een virtuele representatie van een bestaande Amerikaanse militaire gevangenis: Ft. Leavenworth. Als een regel te vaak is overtreden, vindt de ultieme sanctie plaats. De toegang van de speler tot de officiële server van het spel wordt dan tijdelijk geblokkeerd. Bij herhaling wordt de speler verbannen. Hebben de sancties in videogames, los van hun symbolische betekenis, ook echt effect op het gedrag van de spelers? Veel spelers ervaren de straffen als triviaal. Het blijft immers mogelijk onder een andere naam op de officiële server in te loggen. Maar de consequentie is wel dat de speler zijn score niet mee kan nemen. Hij begint daardoor met een lage status en maakt minder kans om in een volgende sessie door andere spelers te worden uitgenodigd om online het spel te spelen. Kunnen we stellen dat de spelers zo geleidelijk een ‘positieve’ kennis wordt bijgebracht? In ieder geval blijken de regels en straffen hun zelfervaring even dwingend te bepalen als de trainingen waaraan zij worden onderworpen.

Strafpunten in de privésfeer

De training en het stelsel van regels en straffen zijn een vorm van socialisatie van de ‘virtuele soldaten’. Hun militaire zelfervaring verandert erdoor. Maar het lijkt erop dat de regels van het spel nog verder doorwerken dan alleen in de hearts and minds van de spelers. Ook in de dagelijkse werkelijkheid van mensen die nooit een wargame spelen sijpelt het puntensysteem door. Zijn de regels en straffen in de videogame een voorbode van een juridisch arsenaal van technieken, die ook in onze fysieke omgeving gaan doorwerken? Even terug naar Michel Foucault. De disciplinerende samenleving – waarin burgers volgens Foucault door normen worden gesocialiseerd tot goede burgers – is aan het veranderen. We bewegen ons naar een nieuwe organisatievorm die wel de controlemaatschappij wordt genoemd. De instituties – gevangenis, ziekenhuis, school, werk

- bereiden hun invloed uit naar het thuis van mensen, hun privé-leven. Een gevangene mag met een RFID-tag om zijn pols vrij rondlopen, door de thuiszorg hoeft iemand niet lang in het ziekenhuis te liggen en thuiswerken, ook na werktijd, wordt steeds gewoner. Maar het treffendst komt deze geleidelijke gedaantewisseling naar voren in het streven naar absolute veiligheid in de huidige maatschappij. Burgerrechten als privacy zijn ondergeschikt gemaakt aan (het gevoel van) veiligheid. De overheid krijgt steeds meer controle op het gedrag haar burgers. Niet meer via de instituten van school, het werk of het ziekenhuis, maar rechtstreeks op de persoon als méns. Het systeem waarin spelers worden waardeerd, gerangschikt en ingedeeld aan de hand van punten, krijgt dan ook een steeds bredere toepassing. Om te beginnen op het internet. De internationale handelsplaats eBay hanteert een puntensysteem om de aan- en verkoop van artikelen te reguleren. Door de anonimiteit van het internet wist je nooit of iemand te vertrouwen was. Het waarderingssysteem moet koper en verkoper voldoende informatie geven om te besluiten of ze met elkaar in zee willen gaan. Bij tien positieve commentaren krijgt een eBay-lid een gele ster, bij vijftig een donkerblauwe, etc. Een rode ster is de ultieme beloning en wordt behaald als er 100.000 positieve commentaren zijn geleverd. Zo blijven alleen betrouwbare partijen over.

Mensenrechten verdienen

Waartoe leidt het virtuele puntenstelsel in onze ‘objectieve’ werkelijkheid? Zien we bepaalde facetten uit de virtuele werkelijkheid al terug in de fysieke realiteit? Ja, ook in de dagelijkse realiteit is het puntendenken niet vreemd meer. In de strijd tegen het terrorisme, bijvoorbeeld. Enkele weken na de bomaanslagen op 7 juli 2005 in de Londense Underground, kondigde oud-premier Tony Blair aan dat Engeland het Europees Handvest voor de Grondrechten niet langer zal naleven. Lord Falconer – de minister van Justitie en hoofd van de Britse rechterlijke macht – deed er nog een schepje bovenop. Falconer verklaarde dat de mensenrechten niet boven de nationale veiligheid van Britse burgers mogen gaan. Anders gezegd, de rechten van verdachten mogen niet prevaleren boven die van mogelijke slachtoffers onder de Britse bevolking. Wanneer we de uitspraken van Blair en Falconer tot ons door laten dringen, leidt dit tot de verontrustende constatering dat wij niet langer worden geboren met fundamentele en onvervreembare rechten, zoals het recht op privacy. We kunnen niet zomaar aanspraak maken op een gelijke bescherming door de wet of het recht voor onschuldig te worden gehouden tot het tegendeel in een openbare rechtszitting is bewezen. Wij moeten de Universele Verklaring van de Rechten van de Mens in de loop van ons leven verdienen. Door ‘goed gedrag’ te vertonen verwerven we meer rechten, ‘slecht gedrag’ wordt als het ware in mindering gebracht op onze universele rechten van de mens. In dit kader past ook de uitspraak van oud-minister van Volksgezondheid Hoogervorst. Hij vindt het niet vanzelfsprekend dat mensen die ‘ongezond leven’ gebruik kunnen maken van de gezondheidszorg: “Er bestaat niet zoiets als een recht op ongezond leven.” Met andere woorden: ongezond leven betekent straffpunten.

Game over

Zien we hier een andere invulling van aansprakelijkheid opkomen, een andere rechtspraktijk? Geïnspireerd op de videogame? Er zijn voorbeelden te over, maar laten we ons beperken tot enkele illustraties van de nieuwe manier waarop de overheid het gedrag van mensen beïnvloedt. In steeds meer landen wordt een puntenrijbewijs ingevoerd om het aantal verkeersongevallen te verminderen. In Nederland geldt het puntenrijbewijs vooralsnog alleen voor beginnende automobilisten. Niet alleen staat er in die landen een geldboete op te hard rijden of het rijden onder invloed, de overtreder krijgt ook straffpunten. Is de limiet bereikt, dan wordt het rijbewijs ingetrokken. Game Over!

In landen als de Verenigde Staten en Engeland is een systeem van kracht dat asielzoekers punten geeft op basis van hun kwalificaties, vaardigheden en arbeidsverleden. Hoe meer punten een asielzoeker bezit, hoe groter zijn kans op een verblijfsvergunning. Ten slotte geldt in het Amerikaanse recht dat elke derde overtreding – hoe miniem ook – automatisch tot een lange gevangenisstraf leidt. Three strikes, you’re out heet deze regeling. Is de notie van ‘three strikes, you’re out’ niet de ultieme vertaling van het spelletjesperspectief in de werkelijkheid, de militarisering van het leven?

Toch willen we met deze voorbeelden niet zeggen dat militaire technieken het leven volkomen beheersen en beheren. Het leven ontsnapt namelijk onophoudelijk aan regeltjes. De puntenstrategie maakt het wel mogelijk dat de overheid personen beter kan beheersen. Met straf en beloning wil de overheid onze ziel beïnvloeden. Dat is niets nieuws, maar tegenwoordig gebeurt het veel subtieler dan vroeger. In plaats dat mensen worden geboren met onvervreembare rechten, ontstaat er langzaam een stelsel van straffpunten dat is gekoppeld aan een niet omschreven aanname van wat goed gedrag is en wat fout.

Het leven als videogame... Vervagende grenzen tussen schijn en werkelijkheid, de aankondiging van een puntenstrafrecht en de omwenteling in het denken over aangeboren rechten zijn slechts de eerste concrete gestalten van uitstulpingen van een virtuele werkelijkheid in de ‘objectieve’ werkelijkheid. Game over, nog twee levens te gaan.

Lees verder

Dit artikel is verder uitgewerkt in ‘Mediapolis. Populaire cultuur en de stad’ van Alex de Jong & Marc Schuilenburg (Uitgeverij 010, Rotterdam, 2006).

